NUMMER 2/2000

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

DM 4,- Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Nr. 2/2000 Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92

BASTEI
Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

Mit großem Dinosaurier-Poster

Dinosaurier
Die Schreckens-Echsen

Rettung in letzter Sekunde

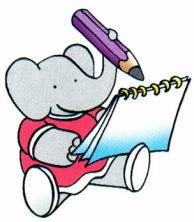
©Peyo

4 394516 204004 02

Jetzt NEU!

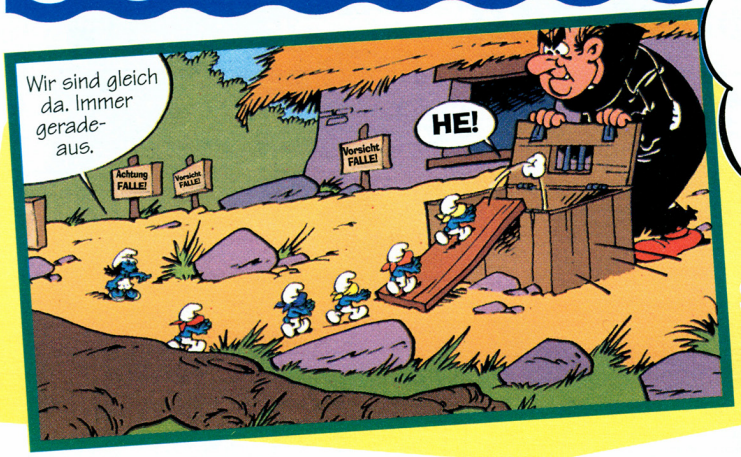
Das Spiel- und Lernmagazin.

Mit Babar, dem klügsten und freundlichsten König, entdeckst und erlebst du die Welt.



Bastei-Verlag,
Telefon:
02202/121-312

In diesem Heft:



Der Große Schlumpf sagt, man muss vorsichtig sein, wenn man in den Wald schlumpft. Hätte Schlumpfinchen bloß auf ihn gehört. Auf einmal ist sie nämlich verschwunden. Und so kam es, dass ich, der Griesgramschlumpf ganz allein unser Dorf vor dem fiesen Gurgelhals retten musste. Aber lest selbst...

© Peyo - 2000

Seite 4 Rettung in letzter Sekunde

Seite 12 Für Rateschlümpfe
Auf der Flucht vor Gurgelhals

Seite 14 Der Naturschlumpf stellt vor:
Dinosaurier Teil 2:
Die Schreckensechsen

Seite 17 Für Rateschlümpfe
Ein kniffliges Labyrinth

Seite 20 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 22 Schlumpfiges Glücksspiel
Mit vielen tollen Preisen

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Spuren im Schnee

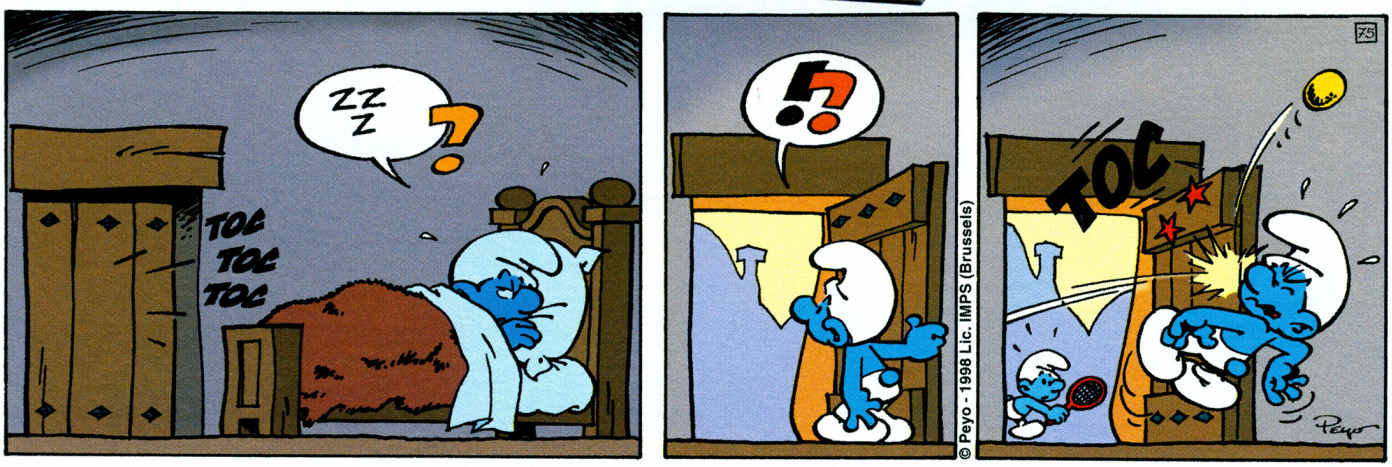
Seite 26 Für Mal- und Rateschlümpfe
Wovon träumt der Faulpelzschlumpf?

Seite 27 Comic: Freddy, das freche Frettchen
Als Schlumpfi ein Frettchen-Baby findet, bringt sie es mit ins Dorf. Sie ahnt nicht, was sie damit anrichtet...

Seite 32 Für Rateschlümpfe
Picknick beim Wilden Schlumpf

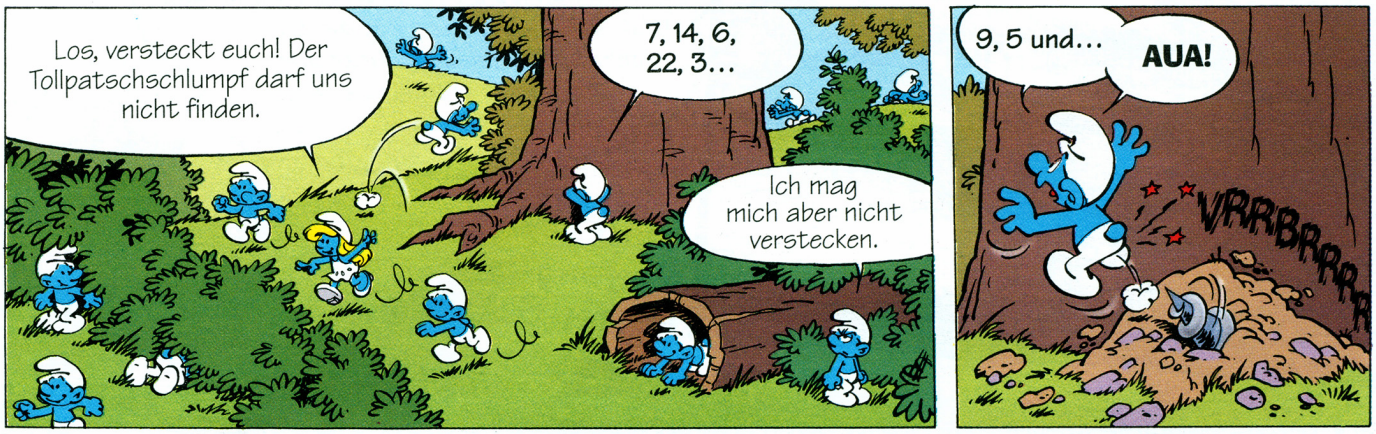
Seite 34 Heute schon geschlumpft?
Witze, Vorschau, Impressum

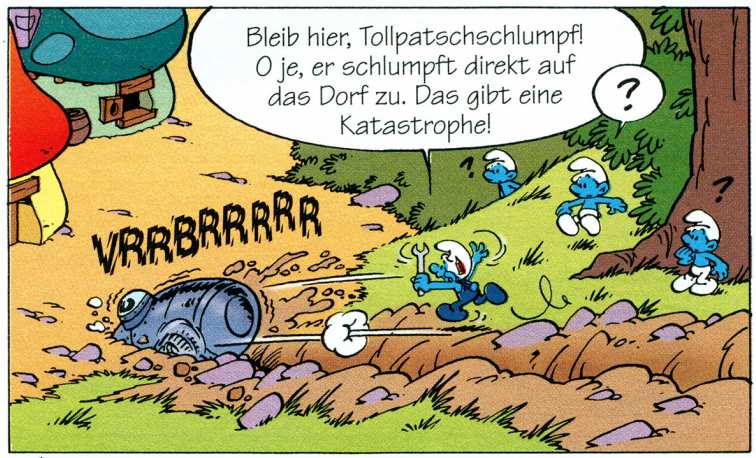
Seite 35 Schlumpfereien
Wie man hineinschlumpft...

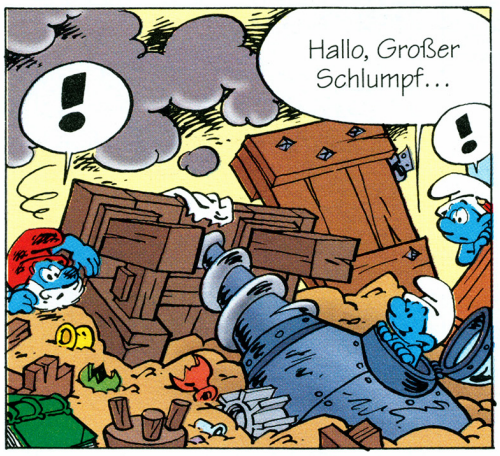


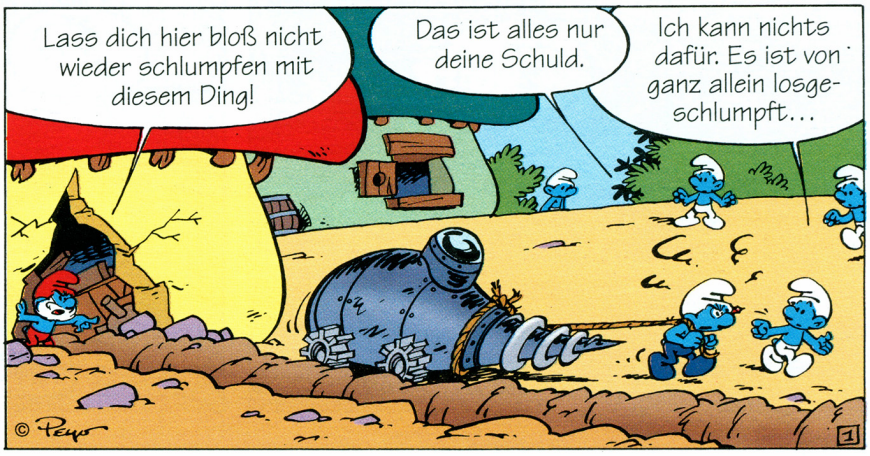
© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

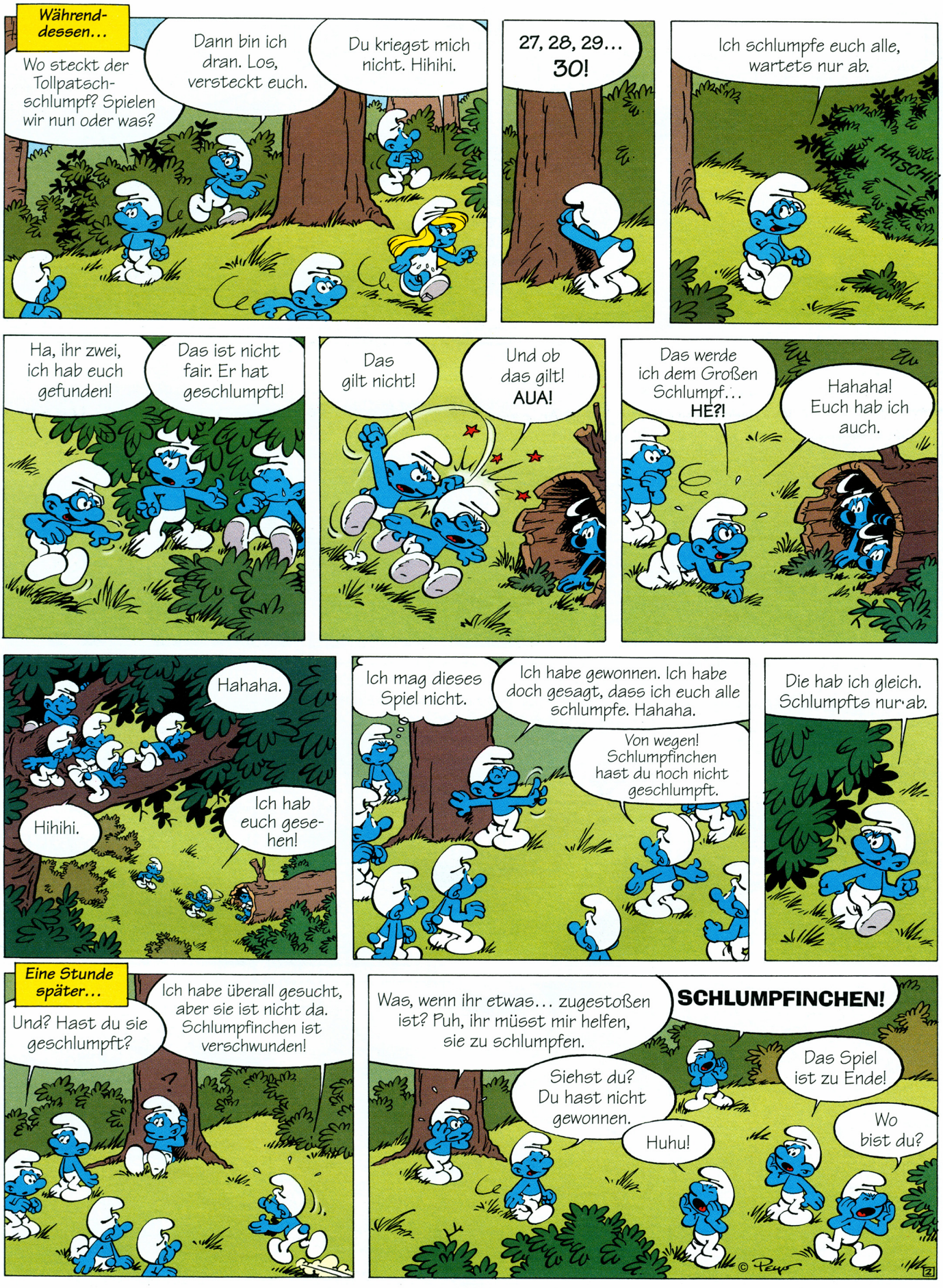
Rettung in letzter Sekunde










Während-dessen...
Wo steckt der Tollpatsch-schlumpf? Spielen wir nun oder was?
Dann bin ich dran. Los, versteckt euch.
Du kriegst mich nicht. Hihihi.
27, 28, 29... 30!
Ich schlumpfe euch alle, wartets nur ab.
HATSCHI!
Ha, ihr zwei, ich hab euch gefunden!
Das ist nicht fair. Er hat geschlumpft!
Das gilt nicht!
Und ob das gilt! AUA!
Das werde ich dem Großen Schlumpf... HE?!
Hahaha! Euch hab ich auch.
Hahaha.
Hihihi.
Ich hab euch gesehen!
Ich mag dieses Spiel nicht.
Ich habe gewonnen. Ich habe doch gesagt, dass ich euch alle schlumpfe. Hahaha.
Von wegen! Schlumpfinchen hast du noch nicht geschlumpft.
Die hab ich gleich. Schlumpfts nur ab.
Eine Stunde später...
Und? Hast du sie geschlumpft?
Ich habe überall gesucht, aber sie ist nicht da. Schlumpfinchen ist verschwunden!
?
Was, wenn ihr etwas... zugestoßen ist? Puh, ihr müsst mir helfen, sie zu schlumpfen.
SCHLUMPFINCHEN!
Siehst du? Du hast nicht gewonnen.
Das Spiel ist zu Ende!
Huhu!
Wo bist du?
© Peyo
2

Zwei Stunden später...
Das gibts doch nicht! Schlumpft weiter, irgendwo muss sie stecken.
Ich habe unter jeden Busch geschlumpft.
Wir haben schon überall geschlumpft.
Nicht weit entfernt...
Heute ist mein Glückstag. So ein kleines Schlumpfinchen fängt man nicht alle Tage. Hihi.
Lass mich sofort frei. Oder du wirst es büßen!
Vorsicht FALLE!
Achtung Falle!
Achtung FALLE!
Schrei so viel du willst. Das wird dir nichts nützen. Ich habe nämlich einen genialen Plan!
Die Schlümpfe werden mich retten.
Die Schlümpfe... Wie lange versuche ich schon, ihr Dorf zu finden. Aber diese vermaledeiten blauen Zwerge sind ja so hinterlistig.
Schlau sind sie!
Das werden wir ja sehen... Du selbst wirst mir helfen, diese blauen Kobolde endlich zu erwischen. Hahaha.
Lass mich los!
AUA!
Fangen wir gleich an. So, zuerst ein Löffelchen Schlangenspucke, hihihi. Na, wie schmeckt dir das?
NEIN ARGL GLUB BÖÄH TSSF
Siehst du, war doch gar nicht so schlimm. Zufälligerweise habe ich gerade einen neuen Zaubertrunk auf dem Feuer. Einmal tief eintauchen und du erkennst dich selbst nicht wieder.
BLUB BLUB BLUB
GLU GLU PUFF BLUB BLUB
Na also, es hat geklappt. Und nun lauf los und hol die Schlümpfe. Bring sie alle her. Ich kann es gar nicht erwarten. Husch, husch, beeil dich, ich habe nicht ewig Zeit!
Ja, Meister.
Vorsicht FALLE!
Vorsicht FALLE!
ACHT FALL
3
© Peyo

SCHLUMPFINCHEN!
SCHLUMPFINCHEN!
Schlumpfst du etwa mich?
Wie? Aber wer bist DU denn?!
Gefällt dir meine neue Frisur nicht?
Sag nichts. Wir schlumpfen ein neues Spiel. So... und jetzt komm mit.
Ein neues Spiel?. Hihihi.
Etwas später...
Und jetzt schlumpf immer geradeaus. Ja, gut so.
Da kommt der Erste. Es klappt! Hihihi.
Das ist lustig. Hihihi.
Vorsicht FALLE!
Vorsicht FALLE!
BUMM
!
AAAAH! HILFE!
HAB ICH DICH! HIHIHI.
SCHLUMPFINCHEN!
WO BIST DU?
DA!
Aber... das ist doch nicht Schlumpfinchen?!
Doch, ich bins. Ich habe mir nur die Haare anders geschlumpft. Und ich habe mir ein neues Spiel ausgedacht. Schlumpft euch das über die Augen. Ihr werdet sehen, das ist wirklich lustig.
?
Wir haben dich überall gesucht.
Seid still. Und immer geradeaus. Da wartet eine Überraschung!
Wie aufregend.
Hi Hi Hi
Ich mag keine Überraschungen.
Und ich mag auch ihre neue Frisur nicht.
!
Aber... sie schlumpfen ja zu Gurgelhals', Turm!
Wir sind gleich da. Immer geradeaus.
Vorsicht FALLE!
Achtung FALLE!
Vorsicht FALLE!
Vorsicht FALLE!
HE!
?
© Peyo
4

Was soll denn das?
Gut gemacht, Schlumpfinchen. Und jetzt lauf ins Dorf und hol die anderen. Hast du mich verstanden?
HE!
Ich finde das gar nicht lustig.
Diese Stimme...?!
FALLE!
So hab ichs gern. Sie kommen von ganz allein. Hahaha.
Ja, Meister.
VERRAT
HILFE!
ICH WILL HIER RAUS!
HILFE!
Achtung Falle!
Vorsicht FALLE!
Er hat sie alle in die große Kiste gesperrt. Ich muss den Großen Schlumpf holen!
Ich muss mich beeilen. Zum Glück schlumpfe ich eine Abkürzung.
Die Schlümpfe sind gewarnt...
Hallo. Ich habe mir ein neues Spiel ausgedacht. Schlumpft alle mit, es ist wirklich lustig.
Gefällt euch meine neue Frisur?
FESSELT SIE GUT, SIE DARF UNS NICHT ENTWISCHEN!
?!
Mach schon den Mund auf. Gurgelhals hat dir einen Zaubertrunk eingeflößt. Aber zum Glück schlumpfe ich ein Gegenmittel.
NEIN!
ARGL
GLUB
Mal sehen, ob es schlumpft.
PUFF
Na, wer sagts denn?
Aber... was ist denn passiert?
Was habe ich nur getan? Ich bin schuld, dass Gurgelhals die Schlümpfe geschlumpft hat. Das werde ich mir nie verzeihen. BUHUHUU...
Gut gemacht, Griesgramschlumpf. Jetzt retten wir die anderen Schlümpfe.
Ich mag aber niemanden retten.
5

© Peyo

WARTET! Gurgelhals hat überall Fallen aufgestellt. Wir können unmöglich unbemerkt zu seinem Turm schlumpfen.

Ich hab eine Idee. Mit meinem Bohrer schlumpfe ich einen Tunnel bis zu seinem Turm!

Worauf schlumpfen wir also? Los!

GENAU!

Ich mag aber keine Bohrer.

Etwas später...

Es schlumpft. Aber wie lenken wir Gurgelhals ab, damit der Bastelschlumpf unbemerkt in den Turm kommt?

VRRRRRRRR

Wir miauen wie Katzen. Gurgelhals ist doch wütend auf Katzen, weil sie Azrael etwas tun könnten. Erinnert ihr euch?

Das ist gute Idee.

MiAU MiAU MiAU MiAU

Schon wieder diese verdammten Katzen. Trotz meiner Fallen trauen sie sich hierher!

MiAU MiAU MiAU

Vorsicht FALLE!

Vorsicht FALLE!

Du bleibst schön hier. Ich werde die Biester verscheuchen!

MiAU MiAU

Wo steckt ihr Bestien? Zeigt euch!

MiAU MiAU

Vorsicht FALLE!

!

Verflixt! Meine Falle!

BUMM

VERDAMMTE KATZEN! EUCH WERD ICHS ZEIGEN!

BUMM

BUMM

MiAU MiAU MiAU MiAU MiAU

Vorsicht FALLE!

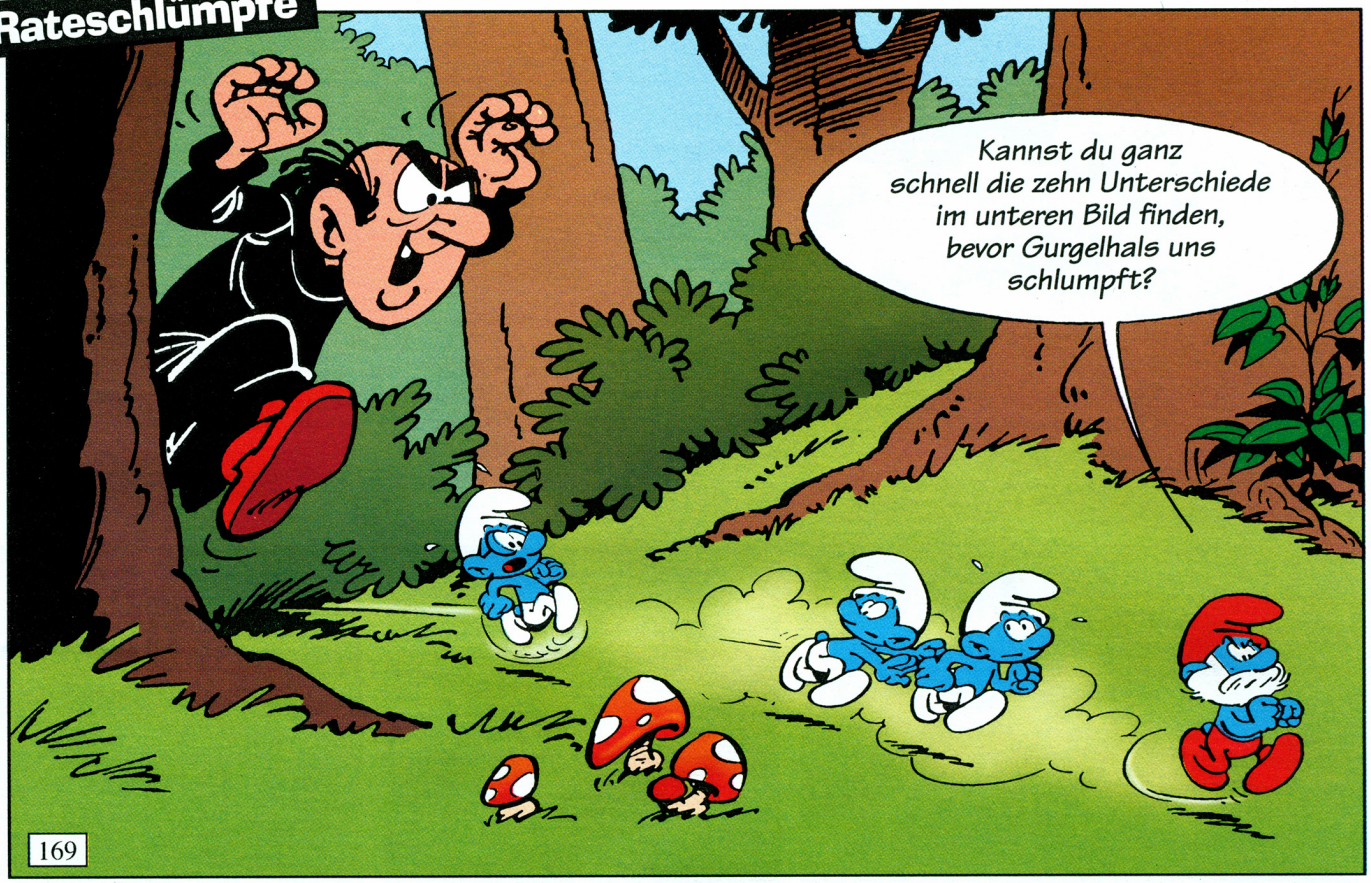
Vorsicht FALLE!

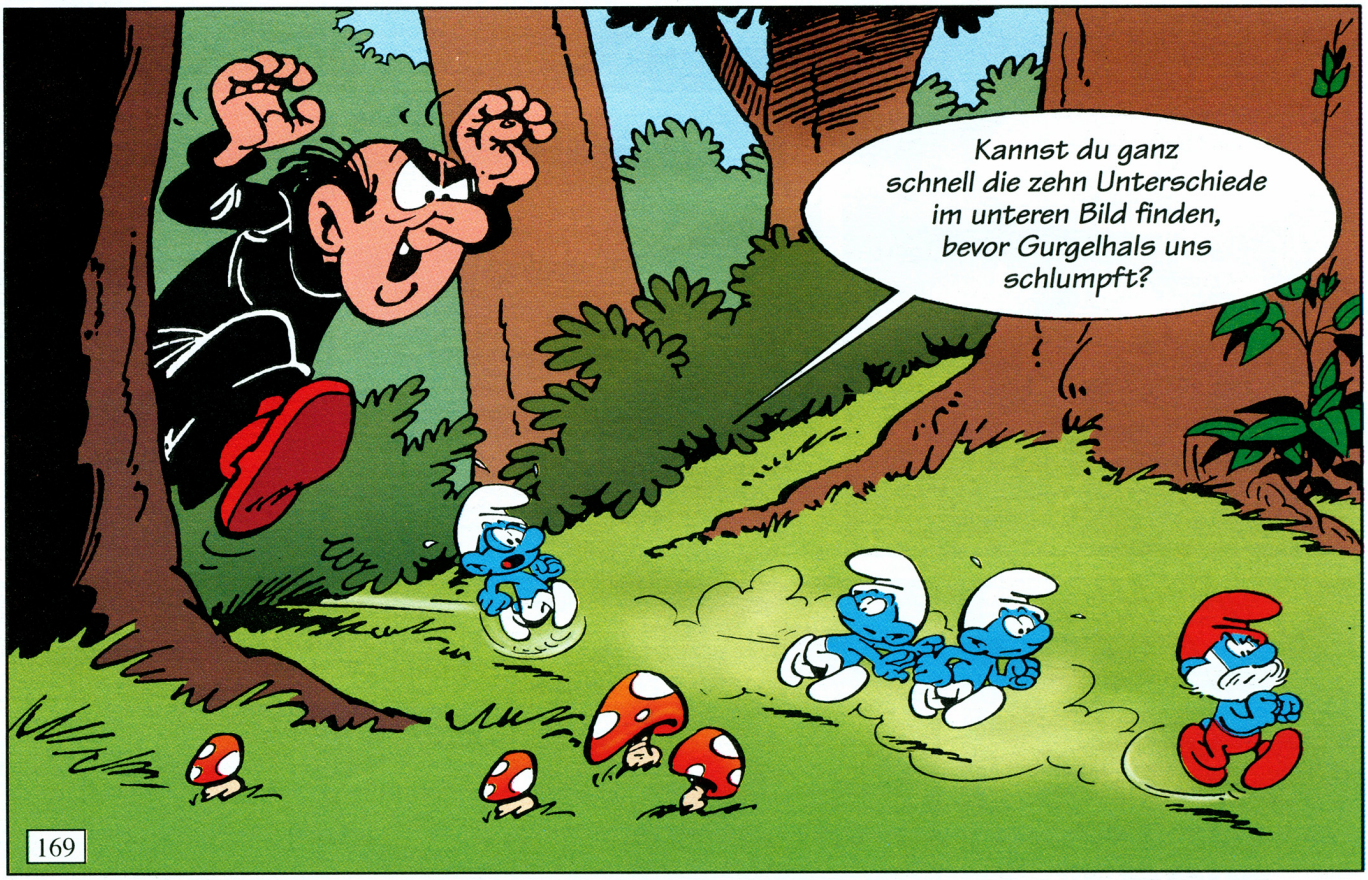
Achtung FALLE

© Peyo

Das gibts doch nicht! Das sind ja gar keine Katzen, das sind die Schlümpfe!
HiHi Hi
HAHA HA
Ha! Da sind noch welche!
MiAU
HAB ICH EUCH, IHR WÜRMER!
GLUB! Aber das sind ja weder Schlümpfe, noch sind es Katzen...
GRRR
MiAU
PFFFT
PFFFT
MiAU
... DAS SIND LUCHSE! AAAAAAAAAAH!
PFFFT
GRRR
FFF
MiAU
MiAU
MiAU
AUFHÖREN! HILFE!
AUA!
IHR BESTIEN!
GRRR
HARNG
GR
GR
GR
GRR
Zur gleichen Zeit...
Noch ein kleines Stück und ich bin da.
VRRBRRRR
Hört ihr das? Das ist der Bastelschlumpf mit seinem Bohrer. Wir sind gerettet.
?
VRRBRRRR
Hallo, ich bin's. Schnell, schlumpft die Feile und befreit euch.

MiAU
Und jetzt mir nach durch den Tunnel. Beeilt euch.
PFFF! FFF SCHHH
VRRBRRRRR
Was für ein Glück, dass Gurgelhals Azrael eingesperrt hat.
MiAU MiAU
MiAU
MIAU!
Rache! Dafür werdet ihr zahlen, ihr verflixten Schlümpfe!
PAF
PIF
Aber das ist ja… Azrael. Oh, diese Monster, was haben sie mit dir gemacht?
Keine Angst, ich bin ja bei dir. Es wird alles wieder gut.
HAAAAA! MEINE FALLE!
BUMM
IHR VERMALEDEITEN SCHLÜMPFE! WIR WERDEN UNS WIEDERSEHEN! ICH WERDE MICH RÄCHEN!
Zurück ins Dorf.
Hihihi! War das ein Spaß.
Aber klar doch, Gurgelhals.
VRR-BRRRR
HiHi Hi
© Peyo
ENDE





Lösung:

1. Im unteren Bild ist links ein Pilz zuviel. 2. Bei dem Pilz ganz rechts fehlt im unteren Bild die Knolle. 3. Der Busch zwischen den beiden Bäumen ist im unteren Bild höher. 4. Im unteren Bild fehlt bei dem Busch rechts von Gurgelhals ein Ast mit Blättern. 5. Bei dem zweiten Schlumpf von links kann man im unteren Bild das Schwänzchen nicht sehen. 6. Im oberen Bild spricht der Große Schlumpf, im unteren der Brillenschlumpf. 7. Im unteren Bild ist der Stamm des zweiten Baums von rechts dicker. 8. Der Schlumpf hinter dem Großen Schlumpf guckt in eine andere Richtung. 9. Der Pflanze ganz rechts fehlt im unteren Bild ein Blatt. 10. Außerdem ist sie im unteren Bild höher.

playmobil®

DARK SCORPIONS

neu!
ab Januar

Echt crazy! Der DARK INVADER (3092) - das große Raumschiff der verrückten DARK SCORPIONS! Das Cockpit lässt sich vom Heck abtrennen. Ausgestattet mit ausfahrbarer und schwenkbarer Satellitenschüssel, blinkenden Laserkanonen und noch mehr tollem Zubehör. Das Abenteuer kann beginnen...

Geheim-Tipp! Aus den Tragflächen des DARK INVADERS (3092) und des DARK GLIDERS (3093) kannst du dir einen Außenstützpunkt für die DARK SCORPIONS bauen!

Episode 1: Die verrückten DARK SCORPIONS sind der Schrecken des Weltalls! Überall mischen sich diese finsteren Raumpiraten ein, nichts ist vor ihnen sicher. Von ihrem Heimatplaneten Urania aus starten sie ihre berüchtigten Raubzüge. *Raumjahr 2099*: Gerade als der große DARK INVADER, dicht gefolgt vom DARK GLIDER, in den Peilstrahl der Basis-Station einschwenkt, passiert es: Ein Riesen-Meteorit rast auf ihren Heimatplaneten zu! Keine Zeit zu verlieren, sofort muss der Meteorit zerstört werden! Ob die DARK SCORPIONS es rechtzeitig schaffen werden?...

neu!

Noch mehr tolle Neuheiten gibt's brandheiß im neuen PLAYMOBIL-Sortimentsprospekt! Hol' ihn dir bei deinem Spielwarenhändler!!

playmobil®
www.playmobil.com

www.creativepool.com

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Dinosaurier Teil 2
Die Schreckensechsen

Das bedeutet Dinosaurier wörtlich übersetzt. Und schreckliche, gewaltige und gewalttätige Bestien waren sie: die blutrünstigen Mörder auf zwei Beinen. Im vergangenen Heft haben wir euch die friedlichen Pflanzenfresser vorgestellt; auf diesen Seiten seht ihr die wahren Schreckensechsen.

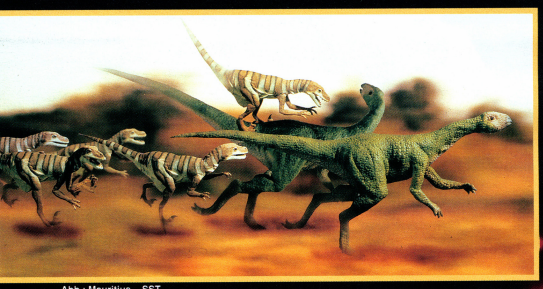


Abb.: Mauritius – SST

Der Dromaeosaurus (links) war ein gefährlicher Raubsaurier, an dessen Klauen messerscharfe Dolchkrallen saßen. Seine bevorzugte Beute waren Jungtiere der langsameren Pflanzenfresser. Er jagte im Rudel und scheute sich auch nicht, wesentlich größere Saurier anzugreifen. Mit seinen Klauen krallte sich der Dromaeosaurus an seinem Opfer (hier zwei Thescelisaurier) fest und schlug seine scharfen Zähne in dessen Körper.

Sie waren Killer – ohne Erbarmen, ohne Mitleid. Und ohne Chance für ihre Opfer. Der grausamste mag der Tyrannosaurus Rex gewesen sein. Obgleich neueste Knochenfunde in Afrika von einem noch gewaltigeren Mörder stammen: der Haizahnechse, die einem T-Rex sehr ähnlich sah. Aber es gab auch kleinere Killer, die nicht weniger blutgierig waren – und außerdem sehr intelligent: Zu ihnen zählte der Velociraptor, ein widerwärtig hinterlistiger Jäger, etwa so groß wie Arnold Schwarzenegger, aber dreimal so schnell. Mit 100 km/h jagten diese Tiere in Gruppen, schlitzten ihre Beute mit den messerscharfen riesigen Krallen auf.

Der größte Fleischfresser unter den Dinosauriern war der furchterregende Tyrannosaurus. Er lebte vor ungefähr 80 Millionen Jahren in Nordamerika und wurde 14 bis 15 Meter lang. Aufgerichtet war die „Tyrannenechse“ etwa sechs Meter hoch und wog fünf bis sechs Tonnen.

Abb.: Mauritius – SST

Ein Gogosaurus hat seinen Gegner, einen Tyrannosaurus, zu Boden geworfen und beißt ihm mit seinen mächtigen, zwanzig Zentimeter langen, messerscharfen Zähnen die Kehle durch.

Abb.: Mauritius – SST

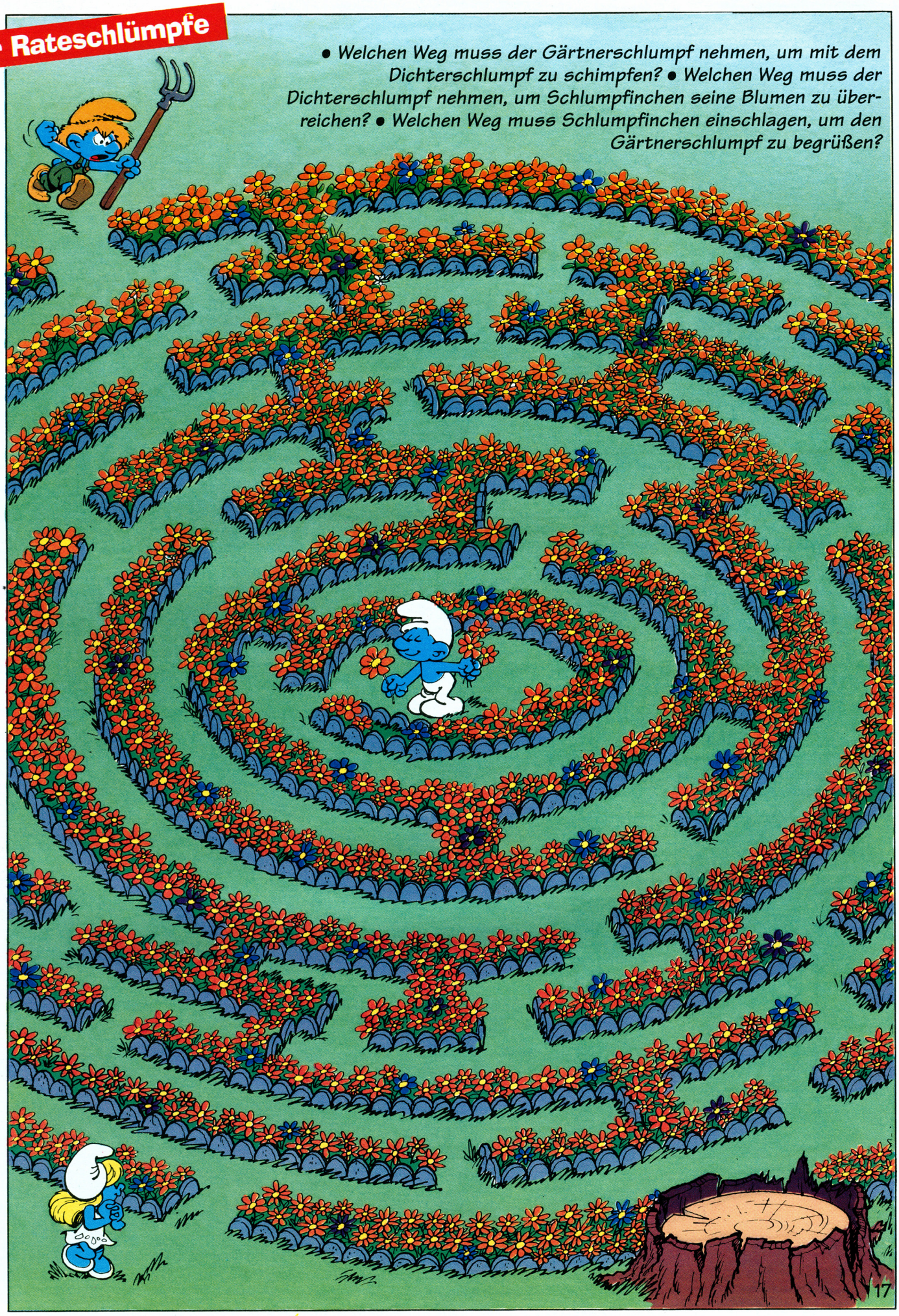
Mit dolchartigen Zähnen war sein riesiges Maul bewaffnet. Hatte der Tyrannosaurus Rex – der König der Killer – erst einmal seine 20 cm langen Zähne in sein Opfer geschlagen, dann zerbiss er auch die härtesten Knochen und zerriss seine Beute. Man vermutet aber heute, dass er eine Schwäche hatte: eine Seh-Schwäche. Wahrscheinlich konnte er seine Opfer nur erkennen, wenn sie sich bewegten.

Warum die Dinosaurier ausstarben, weiß man nicht genau. Forscher glauben, dass ein gewaltiger Meteorit vor etwa 65 Millionen Jahren auf die Erde stürzte. Ungeheure Staubmassen verdunkelten jahrelang den Himmel. Ohne Sonnenlicht starben die Pflanzen und die Pflanzenfresser mussten verhungern. Dann fanden auch die Schreckensechsen keine Beute mehr. Die Dinos starben aus…

7
© Peyo
Die Schlümpfe
BASTEI
Jugend

Für Rateschlümpfe

• Welchen Weg muss der Gärtnerschlumpf nehmen, um mit dem Dichterschlumpf zu schimpfen? • Welchen Weg muss der Dichterschlumpf nehmen, um Schlumpfinchen seine Blumen zu überreichen? • Welchen Weg muss Schlumpfinchen einschlagen, um den Gärtnerschlumpf zu begrüßen?



Die Schlümpfe
BASTEI
Jugend
Foto: Dietze, Picture Press

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

„Im Schlumpfdorf" von Max Preukschat (7), 41517 Grevenbroich

Lara Walker
Metzinger Str. 41
72766 Reutlingen-Mittelstadt
Hobbys: Briefe schreiben, Basteln, Fahrrad fahren, Diddl.
Lara sucht eine Brieffreundin zwischen 9 und 11 Jahren.
Bitte schickt ein Foto mit.

Roger Suter
Im Ebnet 11
8800 Thalwil, Schweiz
e-mail: suter.suter@active.ch
Auch Roger sucht eine Brieffreundin.

MALECKE

„Tigerschlumpf" von Aline Englhard (10), 91233 Neunkirchen a. S.

„Hat sich der Schlumpf so erschreckt, dass er die Farbe gewechselt hat?" von Eva Haidlinger (16) für ihre Schwester Barbara

Annkristin Ermel (9)
Schumannstr. 8
53332 Bornheim-Merten
Hobbys: Lesen, Malen, Schreiben, Schwimmen
Sucht eine(n) Brieffreund(in)

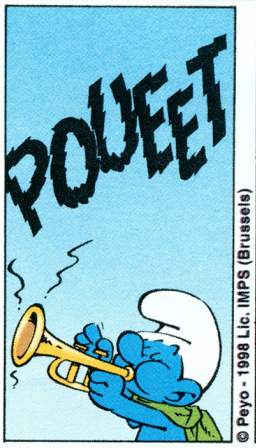
Nadine Unger (11)
Wildbachstr. 9
8400 Winterthur, Schweiz
Hobbys: Spiele machen, Basteln, Musik hören

„Schlümpfe im Wald" von Olger Hein (11), 79219 Staufen

„Schlumpfen Cowboy Joe" und „Zauberschlumpf beschwört eine Schlange" von Jendrik Höft, 14612 Falkensee

„Hallo, Jana Schick: um deinen Wunsch nach Brieffreunden abzudrucken, fehlt der Schlumpf-Redaktion deine Adresse!!"

Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!



© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Preisfrage:

Was heißt „Dinosaurier" ins Deutsche übersetzt?

S H R E _ _ N -
E _ S E

Mit etwas Glück kannst du einen dieser Preise gewinnen.
Und so einfach gehts: Schreib das Lösungswort unserer Preisfrage auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schick diese bis 14. 2. 1999 (Datum des Poststempels) an den

Bastei-Verlag
Die Schlümpfe
Stichwort: Februar
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

Schlumpfiges Glücksspiel

MECCANO-Baukästen
Motion System heißt das Motto der neuen MECCANO-Baukästen. Denn da ist viel Bewegung drin. Wir haben sechs verschiedene Modelle zu einem großen Gewinn zusammengepackt.

Mühlespiel
Wir verlosen ein ganz besonders schönes Mühlespiel von Ulrich Spieledesign. Das Brett besteht aus schön gemasertem Kirschbaumholz. Wer nicht gewinnt, kann das Mühle-Spiel bestellen unter Fax: 09135/799773

Video-Spiel Pokémon schnapp sie dir alle!
Pokémon, das sind 150 unterschiedliche, einzigartige, liebenswerte, phantastische Wesen, die im Nintendo-Game Boy-Spiel für Aufregung sorgen.

CD „Schlümpfe 2000 Jetzt knallts" und dunkelblaue Schlümpfe-Shirts
20 schmissige schlumpfige Songs zum Jahrtausend-Wechsel sind auf der neuesten Hit-CD der Schlümpfe. Wir verlosen 15 CDs zusammen mit dem Shirt.

Buch „WAAS!"
Arme Oma, was soll sie nur tun, wenn Patrick ihr immer neue Aufgaben stellt, bloß um nicht ins Bett zu müssen? Ein wundervoll lustiges und ziemlich verrücktes Gutenacht-Märchen für Klein und Groß.

Wuff mit Hundehütte
Wuff (35 cm) heißt der Hund mit dem roten Halstuch. Er leuchtet drinnen und draußen und wird von der Firma Eschbach Gartenausstattung (Henneff) in einer Hundehütte geliefert.

Croc 3D Video-Spiel und Croc Uhr
Für noch mehr Action wurde Croc 2 mit einigen neuen, packenden interaktiven Elementen ausgestattet und wird so zu einer Herausforderung für alle Videospiel-Fans.
Grünes Lederarmband und Croc, das kleine Krokodil in der Mitte des Zifferblattes, machen diese Uhr croco-stark.

CD Freche Lieder – Liebe Lieder Folge 4
Jürgen Schöntges & Freunde singen frech und fröhlich bekannte Lieder wie z. B.: „Mein Bonnie ist weit von der Heimat", „We shall overcome" u.v.a.

Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; das Gleiche gilt für unsere Kollegen aus dem Bastei-Verlag und deren Angehörige.

Junior by EM.TV

www.sat1junior.de

JETZT SCHLUMPFT DIE PARTY RICHTIG LOS

Immer samstags morgens

12:30 Die Peanuts
12:00 Godzilla
11:30 Jumanji
11:00 Bugs Bunny
10:30 Familie Feuerstein
10:00 Tom & Jerry Kids Show
9:30 Scooby-Doo Show

9:00 Der Regenbogenfisch
8:30 Rugrats
8:00 Schlümpfe
7:30 Feivel der Mauswanderer und seine Freunde

Ich drück' Dich!

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000. TOM and JERRY and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera © 2000. THE FLINTSTONES is a trademark of Hanna-Barbera Productions, inc. Fred Flintstone™, Barney Rubble™, Betty Rubble™, Wilma Flintstone™, Bam-Bam Rubble™ and Pebbles Flintstone™ © 2000.

SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera © 2000.

Der Große Schlumpf erzählt:

Spuren im Schnee

Vor vielen Jahren war der Winter ganz besonders kalt und eisig und die Schlümpfe hielten sich am liebsten in der Nähe des wärmenden Feuers in der Mitte ihres Dorfes auf. Dort saßen sie auch zusammen, als sie eines Tages ein seltsames Geräusch hörten.

Ehe sich die Schlümpfe versahen, sprang plötzlich ein Reh auf den Dorfplatz. Die Angst stand ihm in den Augen und die Schlümpfe wussten sofort, dass es nicht allein die winterliche Kälte war, die das Reh am ganzen Leibe zittern ließ.

„Was ist denn mit dir los?", fragte der Große Schlumpf und ging langsam auf das Reh zu, um es zu beruhigen. „Komm her und hab keine Angst."

Doch noch bevor er das Reh erreicht hatte, hörte er den Brillenschlumpf rufen: „Jäger! Drei Jäger marschieren auf das Dorf zu! Sie sind gleich hier!"

Und schon hörten auch die anderen Schlümpfe aus der Ferne die Stimmen der Menschen, die offensichtlich der Spur folgten, die das Reh im Schnee hinterlassen hatte.

Der Große Schlumpf ist ja bekanntlich nicht leicht aus der Ruhe zu bringen, aber diesmal wirkte auch er äußerst besorgt. Was, wenn die Menschen das Schlumpfdorf entdecken? Die Spur des Rehs führte direkt ins Dorf, und gegen drei mit Pfeil und Bogen bewaffnete Menschen würden sich die Schlümpfe kaum verteidigen können...

Den Stimmen nach waren die Jäger schon ganz nah und Zeit zum Nachdenken blieb kaum noch. Da fiel der Blick des Großen Schlumpfs auf den Malerschlumpf und plötzlich hatte er eine Idee: „Schnell!", rief er. „Hol deine Wasserfarben. Und all deine Pinsel. Aber beeil dich!"

„Was?" Der Malerschlumpf verstand nicht, was der Große Schlumpf vorhatte. Aber er rannte los und war nur wenig später mit seinen Farben und seinen Pinseln zurück.

Die Jäger, die noch immer den Spuren im Schnee folgten, waren nun schon ganz nah und die Schlümpfe konnten ihre Stimmen jetzt ganz deutlich hören.

„Sieh nur", meinte einer von ihnen, als er die Dächer des Schlumpfdorfes erblickte. „Was für große Pilze. Und das mitten im Winter. Das ist aber seltsam."

Im gleichen Augenblick sprang hinter den Hütten der Schlümpfe ein seltsames Tier hervor, dessen Fell in allen Farben des Regenbogens leuchtete. Ein solches Tier hatten die Jäger noch nie gesehen.

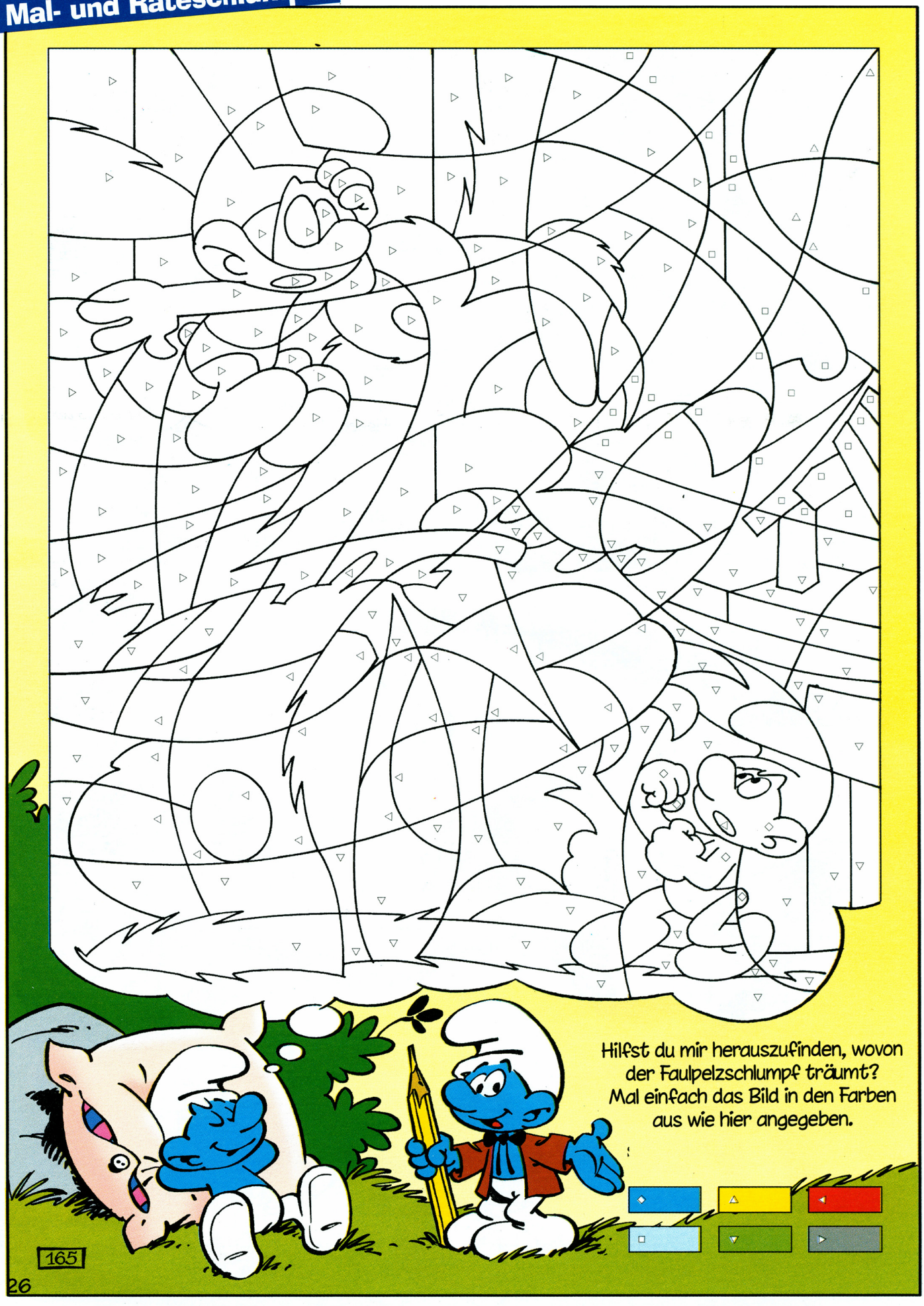
„Was ist denn das?", schrie der eine mit vor Schreck geweiteten Augen.

„Da hat bestimmt der Teufel seine Hände im Spiel!", rief der zweite. Und der dritte: „Schnell, lasst uns abhauen!"

Und ehe sich die Schlümpfe versahen, waren die Menschen im Wald verschwunden.

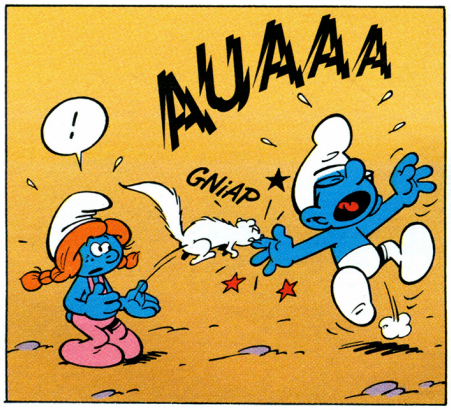
Der Große Schlumpf fing an zu lachen. „Das habt ihr wirklich gut gemacht", meinte er und betrachtete das Reh. „Ich wusste gar nicht, was für großartige Künstler ihr alle seid." In Windeseile nämlich hatten die Schlümpfe das Reh bunt angemalt und das hatte ihm das Leben gerettet.

„Jetzt musst du nur noch warten, bis es taut", meinte Schlumpfinchen zu dem Reh. „Nach einem gründlichen Bad im Fluß siehst du wieder ganz normal aus."



Hilfst du mir herauszufinden, wovon der Faulpelzschlumpf träumt? Mal einfach das Bild in den Farben aus wie hier angegeben.

Freddy, das freche Frettchen



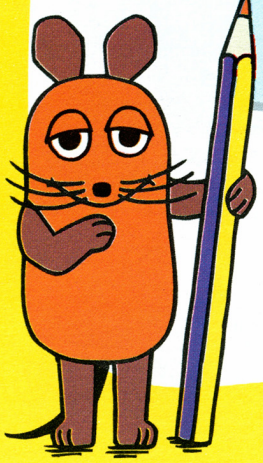
Mein Frettchen mag keine Sarseparille, Schlumpfinchen. Was soll ich ihm nur zu schlumpfen geben?
Es ist doch noch ein Baby. Versuchs mal mit etwas Brei.
GLUCK GLUCK
Toll! Das schlumpft ihm, siehst du?
In der Flasche ist noch etwas Milch. Schlumpf es mal damit, wenn es noch Hunger hat.
MIAM SCHLURF
BÖRP
Später...
Versprich mir, dass du niemals einen Hasen schlumpfst.
QUiiiEK
Am nächsten Tag...
Oh. Aber das ist ja ein kleines Frettchen.
Es heißt Freddy und ist sehr klug. Es kann sogar Kunststücke schlumpfen.
Schlumpft bloß auf eure Finger auf.
Ist das niedlich.
Schlumpf ihnen, was du kannst, Freddy.
Los spring!
HOPP!
Hihihi.
Bravo. Gut gemacht, Freddy.
Pfff.
Und jetzt ein Küsschen, Freddy. Komm schon.
Hopp.
BRAVO!
Hihihi.
SCHMATZ
Was für einen niedlichen Freund du hast, Schlumpfi.
Du darfst es aber nur behalten, bis es groß ist. Denn erwachsene Frettchen fressen Hasen. Und so ein Raubtier kann nicht bei uns schlumpfen.
Freddy wird niemals einen Hasen fressen. Das hat er mir versprochen.
© Peyo
2

Stimmts, Freddy, du bist doch ein braves Frettchen.
OH! EIN HASE!
FREDDY! NEIN!
KSSS KSS
KOMM ZURÜCK!
KSS KSSS
FREDDY!
FREDDY! LASS DEN KLEINEN HASEN IN FRIEDEN!
Du hast mir doch versprochen...
KSS KSSS
KSS KSSS
Hiiii Hiiii
LASS DEN HASEN LOS, ODER DU KRIEGST GEWALTIGEN ÄRGER!
Also stimmt es doch... Sniff... Der Brillenschlumpf hatte Recht... Du... du schlumpfst Hasen... Sniff... Und ich habe geglaubt... Sniff... Warum musst du das nur tun, Freddy?
KSS KSS
© Peyo
BUSSI BUSSI
SNIF
DAS NÜTZT JETZT AUCH NICHTS MEHR. LOS, MACH, DASS DU WEG KOMMST!
3

ICH WILL DICH NICHT MEHR SEHEN, HÖRST DU?
HU! HU!?
BUHU HUU
SNIF SNIF
MIAAAUUU MIAU
HIIIII
HILFE! HILFE!
MiAAAUUU
KSS KSSS
GNIAP
?
Freddy!
MiAAAUUUU!
KSS KSSS
GNIAP GNIAP
Oh, Freddy! Du hast mir das Leben gerettet. Danke.
Hm... also... Wenn es nun mal deine Natur ist, Hasen zu fressen... sniff... dann musst du eben Hasen fressen. Tja, wahrscheinlich stimmt es, was der Große Schlumpf gesagt hat. Du musst dein eigenes Leben leben. In Freiheit...
Auf Wiedersehen, Freddy. Viel Glück. Und pass gut auf dich auf.
HU! HU!
Hm. Aber was wird jetzt aus all den kleinen Hasen?... Ha, ich hab eine Idee!
Und wenig später...
PASST GUT AUF, IHR LIEBEN HASEN. EIN HUNGRIGES FRETTCHEN IST IM WALD UNTERWEGS...
BONG KLONG BONG
!?
© Peyo
4
ENDE

Holt euch die Maus ins Haus

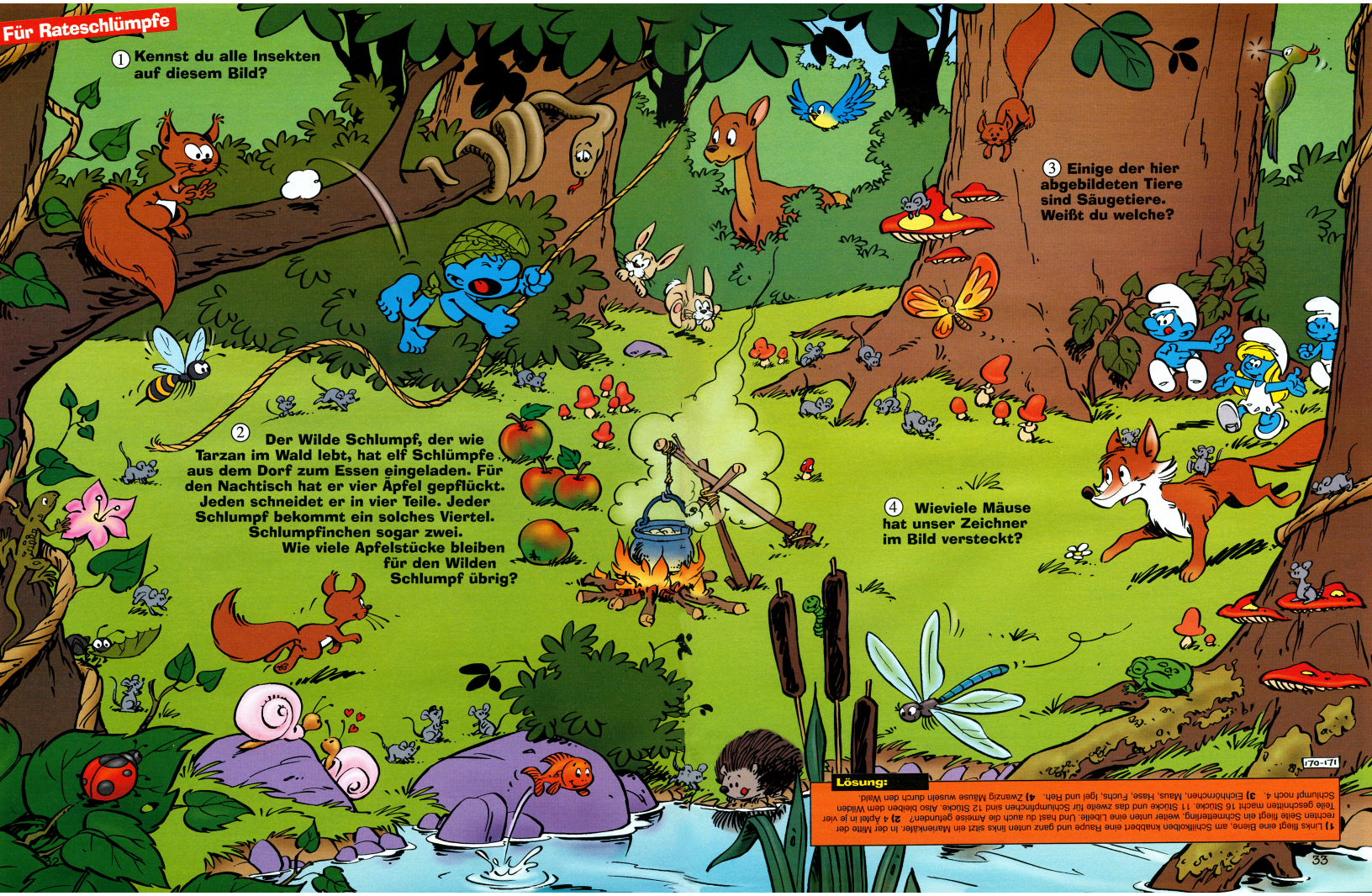
Denn das Heft mit der Maus gibt's jeden Monat neu. Mit einer lustigen Bildergeschichte von Maus, Ente und Elefant. Mit vielen Mal- und Rätselseiten, einem Bastelbogen, Tier- und Mausposter.



Die Zeitschrift für Kinder!

Falls vergriffen, Anruf genügt: 02202/121 - 445

BASTEI Jugend



Lösung:

1) Links fliegt eine Biene, am Schilfkolben knabbert eine Raupe und ganz unten links sitzt ein Marienkäfer. In der Mitte der rechten Seite fliegt ein Schmetterling, weiter unten eine Libelle. Und hast du auch die Amsee gefunden? **2)** 4 Äpfel in je vier Teile geschnitten macht 16 Stücke. 11 Stücke und das zweite für Schlumpfinchen sind 12 Stücke. Also bleiben dem Wilden Schlumpf noch 4. **3)** Eichhörnchen, Maus, Hase, Fuchs, Igel und Reh. **4)** Zwanzig Mäuse wuseln durch den Wald.

VORSCHAU

Die Schlümpfe haben die Nase voll vom kalten Winter, doch der Frühling lässt auf sich warten. Da hat der Bastelschlumpf eine Idee. Kann er mit seiner neuen Erfindung tatsächlich die Sonne hervorzaubern?

• Vom Naturschlumpf erfahrt ihr alles über Ponys. • Es gibt wieder ein tolles Preisausschreiben mit vielen Gewinnen • Schlumpfige Geschichten werden euch aufmuntern. Und es gibt ein superstarkes EXTRA!

Das nächste Heft gibts ab 15. Februar überall am Kiosk.

Unsere Internetadresse:
www.kidsweb.de

Schlumpfi kommt etwas zerknirscht nach Hause: „Ich bin in eine Pfütze gefallen." – „Mit deinen guten Sachen?", fragt Schlumpfinchen. Schlumpfi: „Ja, zum Umziehen war leider keine Zeit mehr."

Bauer Müllers Kuh ist krank. Also ruft Müller den Bauern Schulze auf den Nachbarhof an und fragt: „Was haben Sie Ihrer Kuh damals gegeben, als sie krank war?" „Täglich einen Eimer Mineralwasser", sagt Schulze. Wenige Tage später ruft Müller wieder an: „Ich hab meiner Kuh Mineralwasser gegeben, aber sie ist trotzdem gestorben." „Ja", meint Schulze mitfühlend. „Meine damals auch."

Der Gast im Restaurant beschwert sich: „Herr Ober, ich habe jetzt schon fünfmal mein Schnitzel bestellt. Und es ist immer noch nicht da!" – „Tut mir leid", meint der Ober. „Aber Massenbestellungen dauern immer etwas länger."

Tief im Dschungel trifft ein Afrikaforscher einen Medizinmann, der wild auf seine Trommel einschlägt. „Was ist denn los?", fragt der Forscher. „Ach", antwortet der Medizinmann, „wir haben schon seit Wochen kein Wasser." Der Forscher: „Und jetzt trommeln Sie also nach Regen?" – „Ach was", meint der Medizinmann. „Ich frage nach, wann der Klempner endlich kommt."

Die Schlümpfe beim Fußballspiel. Obwohl es bereits dunkel geworden ist, pfeift der Brillenschlumpf nicht ab. Der Muskelschlumpf hat langsam genug: „Hör mal, Brillenschlumpf, wir müssen aufhören. Man schlumpft ja nicht mal mehr die Hand vor Augen, so dunkel ist es schon." – „Du bist aber auch ein Schlumpf", erwidert der Brillenschlumpf. „Warum schlumpfst du dir denn bei Dunkelheit auch noch die Hand vor die Augen?"

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich. Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge, Michael Schönenbröcher • Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski • Anzeigenleitung: Thomas Brümmer • Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Arno Ferralis. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.1.2000
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), • Markus Klei (Stellv.) • Verlag und Redaktion: Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Importeur in Österreich: Fröhlich Handelsservice GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach • Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht • Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt • Verlag und Redaktion haften nicht für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

© Peyo - 2000 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

ABO-KUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

☐ bequem durch Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

_____
Name, Vorname

_____
Geb.-Datum

_____
Straße, Hausnummer

_____
Telefon/Fax

_____
Postleitzahl, Ort

_____
Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

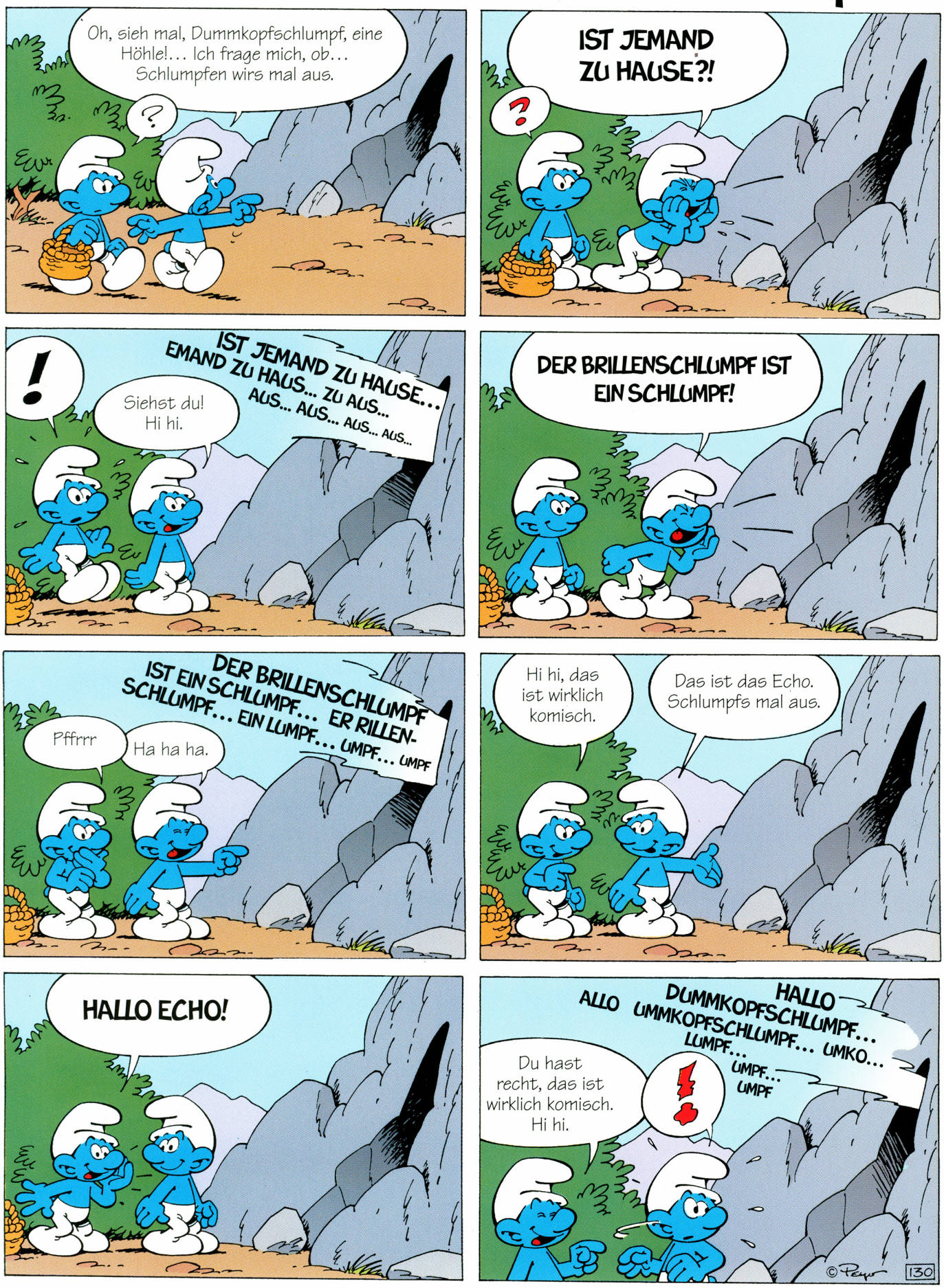
Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____
Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig, bitte aufbewahren!
Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbahrung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf wiederrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel). Abgeschickt am:

Die Schlümpfe 00200

SCHLUMPFEREIEN: Wie man hineinschlumpft...



Die tollsten Asterix-Figuren, die es je gab!

Astérix® und die Römer

©2000 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
LIZENZ DURCH AGENTUR FUCHS, STUTTGART

Mein neuestes Geheimnis kennt noch nicht einmal der weise Miraculix !!!

+ MILCH
– KAKAO
Kinder ÜBERRASCHUNG®

Mich gibt´s 333 x zu gewinnen!

Gewinnt einen von 333 PLÜSCH-Ü-Ei-Männern (70cm groß!) exklusiv von Kinder Überraschung. Wie? Einfach die Figuren auf dem Streifen unten bunt ausmalen, den Streifen mit einer Kinderschere vorsichtig ausschneiden, zusammen mit Name und Adresse bis zum 29.02.2000 einsenden an:

Kinder Überraschung
"Asterix und die Römer"
60151 Frankfurt

Unter den Einsendungen verlosen wir 333 tolle 70 cm große Plüsch-Ü-Ei-Männer. Auf geht´s und viel Glück! Eure Kinder Überraschung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

© FERRERO 2000 Gestaltungsänderungen vorbehalten

Gewinnspiel: Bunt ausmalen und gewinnen!

uns gibt es nur bei + MILCH – KAKAO kinder ÜBERRASCHUNG®